

namcot®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ザ ブルークリスタルロッド

とり あつかい せつ めい しよ
取扱説明書



スーパーファミコン®

SHVC-NU

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談して下さい。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。



THE BLUE CRYSTAL ROD™



- | | | |
|-----|----------------|-----|
| さいご | ぼうけん | だい |
| 1 | 最後の冒険が、いま始まった！ | 2P |
| 2 | ゲームの始め方とセーブの仕方 | 4P |
| 3 | ゲームの遊び方 | 6P |
| 4 | コントローラーの使い方 | 8P |
| 5 | 冒険のアドバイス | 10P |
| 6 | ギルガメスの伝説 | 12P |
| 7 | イメージイラスト集 | 14P |



最後の冒険が、いま始まった!

★ギルとカイの最後の物語

なが ぼうけん は
長い冒険の果て、ついにドルアーガからブルークリス
タルロッドをとり戻したギルとカイ。しかしかれ ふたりに
は、そのロッドを天に返すという最後の役目が残されて
いたのです。ギルとカイはドルアーガの塔をあとにし、
あら さいご ぼうけん たび だ
新たな、そして最後の冒険へと旅立ったのでした。

★シリーズ最終話はアドベンチャーゲームだ!

ほんさくひん さい
本作品はドルアーガ・シリーズの最
終話。システムもおおほば か なぜ
きよりストーリー展開を重視したアド
ベンチャータイプになりました。ゲ
ームの進行はプレイヤーの行動によ
ってさまざまに変化し、それぞれが
こと 異なるゲームを楽しめるうえ、用意
されたエンディングも実に48パター
ン。あら さいご ぼうけん なん ど
新たな物語をめざし、何度でも
あそ 遊ぶ。それが大きな おお
特徴なのです。





2

ゲームの始め方とセーブの仕方

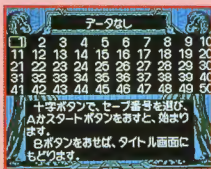
●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。

最初から始める

ゲームを初めから遊ぶモードです。

続きから始める

セーブした場面の続きからスタートします。**+**ボタンでセーブした番号を選び、**A**ボタンで決定してください。キャンセルは**B**ボタンです。



プロローグを見る

「ザ ブルークリスタルロッド」が始まるまでの物語を見ることができます。メッセージは**A**ボタンで送ってください。



いよいよ冒険のスタートだ！

オプション

サウンド（ステレオ／モノ）
とメッセージの表示速度（遅い／早い）を変えることができます。＋ボタンの上下で項目を選び、左右で変更。決定はAボタンです。



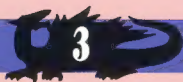
■セーブの仕方



ゲームを続きから遊ぶときは、プレイをセーブしておかないといけません。

セーブするときはまずYボタンで左の表示を出し、ここでAボタンを押すとセーブ表示になります。データを何番にセーブするか＋ボタンで選び、

Aボタンで決定してください。セーブしないときはBボタンを押すと、通常のプレイに戻ります。なお、場所によってはセーブできないところもあります。



ゲームの遊び方

■ゲームの遊び方

げんさい ばしよ
現在の場所

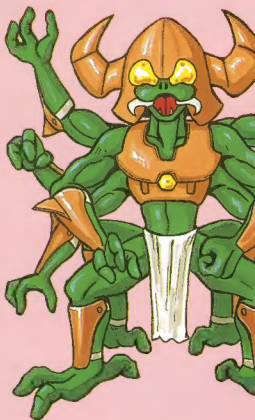
ビジュアル

メッセージ



①ゲームの大きな目的は、ロッドを天上界に返すことです。そのためには主人公をいろいろな場所に冒険させて、その方法を見つけださなければなりません。

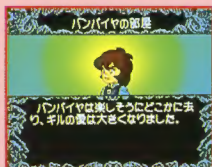
②基本画面は上の写真のとおりです。✚ボタンで場所を移動するとビジュアルが変わり、そこで▲ボタンを押すといろいろな情報を集めることができます。詳しい操作法は8～9ページを読んでもください。



■パラメーター

ゲーム画面には表示されませんが、主人公には各種のパラメーターが設定されています。力／知力／運／正義／心／意志／愛／経験の8つです。

これは主人公の行動によって変化し、ゲームの展開に影響するようになっています。



■マルチ・エンディング

このゲームでは、物語の結末がプレイヤーの行動によってさまざまに変化するマルチ・エンディング方式をとっています。前に述べたパラメーターやイベントをクリアする順序などにより、そのエンディングはなんと48パターン。

いろいろな行動をとってみて、ぜひすべてのエンディングを楽しんでください。



4

コントローラーの使い方

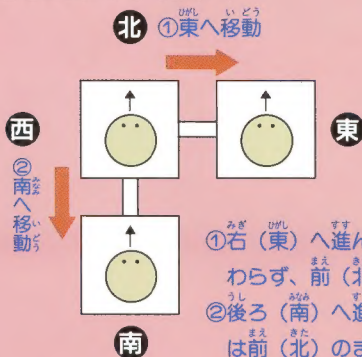
■基本操作

+ボタン

主人公の移動。押した方向に進みますが、
主人公は常に北を向いた形になっているの
で注意してください（図参照）。

■移動のしくみ

主人公は一定の方向（北）を向
いたまま平行に移動します。下の
図を参考にしてください。



- ①右（東）へ進んでも視点は変わ
らず、前（北）を向いている。
- ②後ろ（南）へ進んだときも視点は
前（北）のまま。



い どう そ う さ ち ゅ う い
移動の操作には注意してね

● ボタン

ゲームのセーブ。詳しくは5ページを読んでください。

● ボタン

みち ひょう じ
道しるべを表示します。

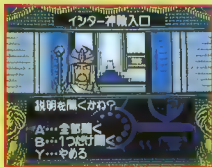
● ボタン

こ ま ん だ 出 し、送 り。場 所 を 移 動 し た ら
必 ず ● ボ タ ン を 使 い、情 報 を 集
め る よ う に し ま し ょ う。

スタートボタン

ゲームのスタート。

●このほか、冒険の途中でいろいろな選択をしなければならぬときがあります。その場合は画面の答に該当するボタンを選んで押してください。



●ギルとカイにはまだまだ長い旅が待っています。ここで冒険に必要な知識を身につけてください。

■まず移動パターンになれておこう

画面は3D表示。つまりプレイヤーは、すべてギルと同じ視点でこの世界を見ているのです。ただし移動しても視点はつねに北を向いているので、まずこの感覚になれることが大切です。

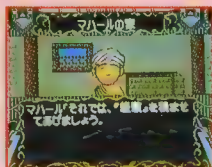
■A ボタンで情報集め

場所を移動したら、そこがどういところか知っておく必要があるし、人と話してみることも大切。これらの情報は、その場で●ボタンを押して集めましょう。



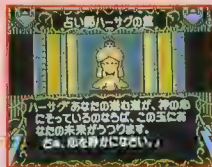
■パラメーターは自分で変えることもできるぞ

パラメーターはギルの人格^{じんかく}をあらわ^{あらわ}し、ギルの行動^{こうどう}によって変化^{へんか}します。特に「マハールの家」や「ジグラット」では、プレイヤー自身^{じしん}の力でパラメーター^{ちから}を変^かえることができます。



■プレイにつまったときは?

心に迷い^{まよ}があるときは「イシター神殿^{しんでん}」や「占い師^{うらな}ハーサグ」を訪ね^してみては



いかがでしょうか? キミが進むべき道^{すす}についてヒント^{みち}を与^{あた}えてくれます。

また、ゲームの展開^{てんかい}はいろいろな要素^{ようそ}で変わります。前には何も起こらなかつた場所^かも、2度目には新しい発見^{まえ}がある^{なに}かもしれません。



いま ^{べつ} じ ^{かん} 時間、
 こことは別の世界の
 お話です。

ゆた ^{しんこう} くに 豊かなる信仰の国バビリ
 ム。人々は神を慕い、神はブル
 ークリスタルロッドの輝きで人々
 に応えておりました。神に仕える巫女
 カイもまた人々の尊敬を集め、王子ギル
 と将来を誓いあった仲でもありました。

そのバビリムにスーマール帝国が攻め込みまし
 た。スーマールはバビリムを征服し、さらにロッド
 を奪うため、天に届かんばかりの塔を建て始めたのです。
 神は塔を破壊しましたが時すでに遅く、それまでロッド
 の光に封じられていた悪魔ドルアーガが復活してしまっ
 たのです。ドルアーガは塔を魔力で修復すると、ロッド
 を奪い取りました。世界は闇に包まれてしまったのです。



はじめ
初めてこのシリーズを遊ぶ人のために

——カイの冒険 (1988)

ロッドを取り戻すため、カイが女神イシターの力をかりて塔に向かう物語。しかしカイはドルアーガに敗れ、石にされてしまいます。ファミコン版オリジナルのシリーズ3作目。

——ドルアーガの塔 (1984)

シリーズ第1作。カイを救うため、そしてロッドを取り戻すため、ギルが塔に向かう物語です。業務用として発表され、後にファミコン等に移植されました。

——イシターの復活 (1986)

シリーズ2作目。見事ドルアーガを倒し、カイを救ったギルが、カイと共に塔から脱出する物語です。業務用として発表されました。

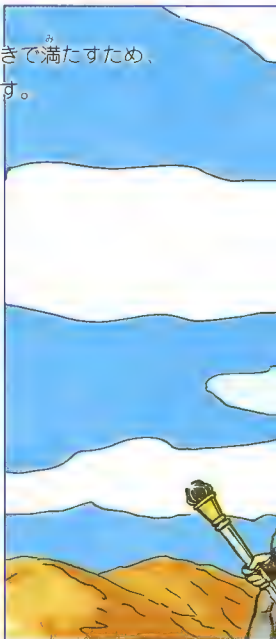
とう 塔からの出発

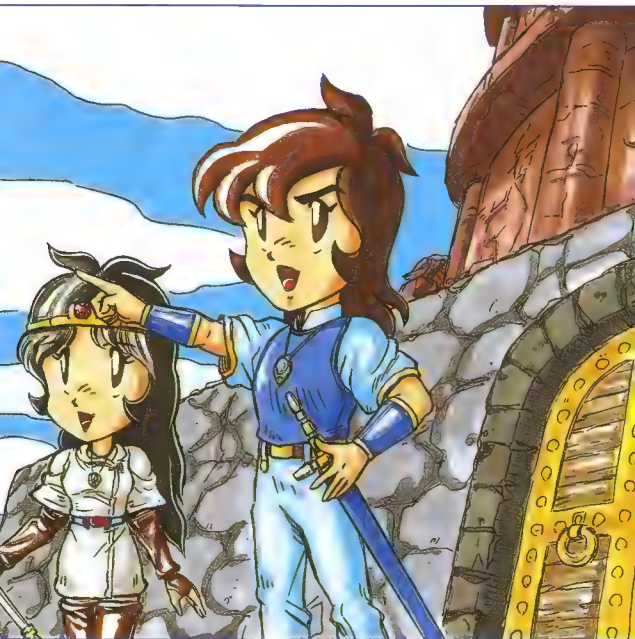
ロッドを取り戻し、塔を後にするギルとカイ。

闇に覆われた世界を

再びブルークリスタルロッドの輝きで満たすため、

二人は新たな冒険へと旅立ちます。





しゃく

灼^{ねつ}熱のサバク

みわた かぎ すな すな すな
見渡す限り砂、砂、砂…。

たてものひと ひとかげ み あ
建物一つ、人影さえも見当たりません。

「死のサバク」と呼ばれるこの焦熱^{しょうねつ}の地で、

ふたり なに み
二人は何を見つけるのでしょうか。





スーマールの^{みなと}港

ユーフレート^{なが}の流れを下^{くだ}り、スーマールの^{くに}国へ。

バビリムに^せ攻め込^こみ、

父^{ちち}マーダックを亡^なき者^{もの}にした^{こうてい}皇帝^{こうてい}バララント、

その^{はいご}背後^{はいご}にひそ^{くろ}む黒^{くろ}い影^{かげ}…。

^{みなと}港^みを見つめる^めギル^{きび}の^{ひかり}目^{やど}に、^{きび}厳^{ひかり}しい光^{やど}が宿^{やど}ります。

Image Illustration

くう 空^{ちゅうていえん}中庭園と炎^{ほのお}のガケ

はげしく燃え立つ「炎のガケ」…。

そのはるか高みから、

しろ^{しろ}く^{けい}輝^くく^く空^{ちゅうていえん}中庭園^{ふた}が二人^みを見^み下^おろしています。







3 くびりゅう 首竜ダハック

アヌ神しん ちから かの力を借り、

生きながらにして「黄泉」よ み くに おとす ふたりの国を訪れた二人。

目の前め まえ たに立ちはだかる巨大な3首竜きょだい くびりゅうに、

勇気ゆう き も た むを持って立ち向かいます。

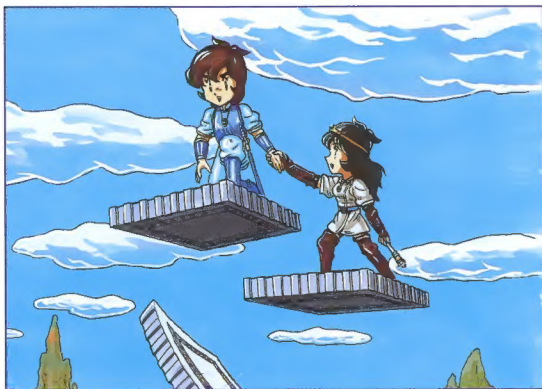
てん
天^{かい}のプレート

「悪^{あく}をくじき、正義^{せいぎ}を進めれば

おのずとプレートも集^{あつま}るであろう」

ガールー^{しん}神^{さず}より授けられた不思議^{ふしぎ}なプレートが

天界^{てんがい}への道^{みち}を開いてくれるのでしょうか？



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



「遊び」をフリエイトする——
株式会社ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)-7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

Produced by NAMCO LTD.

©1993 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED